



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Data Penelitian

Data penelitian yang dihasilkan dari teknik-teknik percobaan yang dilakukan melalui cara metodologi digunakan sebagai bahan utama dalam rangka perancangan membuat komik superhero berjudul “Evanman” pahlawan ibu kota. Data-data hasil penelitian yang dilakukan untuk membuat perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi dua berdasarkan teknik pencarian data. Yang pertama adalah data kuisisioner dan yang lainnya adalah data wawancara. Masing-masing jenis data ini memiliki topik yang sama tetapi diambil dengan cara yang berbeda satu sama lain.



Gambar 3.1 Gambar *Interview*
(http://blog.cliniindia.com/2013/07/how-to-answer-tell-me-about-yourself.html#.U0IU_FWSz9o,2013)

Data kuisisioner ini diambil dengan cara memberikan kertas-kertas kuisisioner kepada orang-orang untuk diisi pertanyaan yang ada tercantum dalam kertas tersebut.

Teknik kuisisioner ini dilakukan di tempat sekolah SMPK Penabur dengan target orang yang mengisi kertas kuisisioner tersebut adalah laki-laki remaja karena orang remaja pada umumnya menyukai buku komik superhero.

Data wawancara ini diambil dengan teknik penelitian melalui pertanyaan langsung dibicarakan kepada narasumber. Dalam pembicaraan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang penting dalam mengambil inti sari dari jawaban-jawaban yang dibicarakan oleh narasumber. Hasil pembicaraan dari wawancara tersebut kemudian ditulis dalam kertas. Wawancara ini dilakukan di tempat PT. Surya dan Narasumber yang ingin diwawancarai adalah Pak Karna Mustaqim. Pak Karna Mustaqim adalah dosen dari PT Surya bidang *art and design*.

3.1.1 Data Kuisisioner.

Bagian ini berisi data-data yang didapatkan dari hasil kuisisioner. Dari hasil data kuisisioner yang didapatkan. Bahwa dari sepuluh murid remaja SMPK Penabur. Sepuluh murid menyukai *superhero*. Dan sebagian besar anak remaja SMPK Menyukai *superhero* karena keahlian dan cerita yang unik. Jadi hasil yang didapatkan dari percobaan pengisian jawaban kuisisioner ini adalah bahwa anak remaja SMPK Penabur menyukai *superhero* yang memiliki keahlian yang unik dan cerita yang menarik.

Anak remaja menyukai keahlian dari *superhero* karena keahlian dari *superhero* yang dimiliki merangsang kepada pembaca sebuah kreativitas dan menjunjung

pembaca untuk mengetahui bagaimana uniknya sebuah cerita plot dari *superhero* bagaimana keahlian tersebut digunakan untuk menghadapi masalah yang dialami sehari.

3.1.2 Data Wawancara.

Data ini didapatkan dari hasil wawancara dengan Pak Karna Mustaqim. Dibawah kalimat ini berisi tentang pertanyaan dan jawaban yang didapatkan melalui wawancara Pak Karna Mustaqim sebagai narasumber secara detail. Pada bagian pembukaan wawancara. Saya memberi salam selamat pagi kepada Bapak dan dengan permintaan maaf akan mengganggu aktifitas bapak, saya bertanya dengan rasa ingin tahu kepada bapak melalui sebuah pertanyaan. Pertanyaan yang dibicarakan melalui mulut saya berkata apa bapak menyukai komik.

Pak Karna membalas dengan kata bahwa dia menyukai komik. Setelah mendengar pertanyaan dari Pak Karna, saya melanjutkan wawancara dengan pertanyaan selanjutnya, Dari pertanyaan tersebut saya berkata tentang apa alasan yang membuat bapak menyukai komik, hal apa yang membawa bapak tetap menarik ke dalam bacaan komik. Pak Karna memberikan jawaban bahwa hal yang membuat komik disukai karena akan medium bahasa visual. Dari alasan tersebut saya berpikir bagaimana medium bahasa visual berhubungan dengan membawa anak menjadi kreatif. Sebelum saya bertanya pertanyaan itu, saya memeberikan sebuah pertanyaan kepada bapak apa komik itu bisa membuat anak menjadi kreatif.

Bapak menjawab bahwa komik bisa membuat anak menjadi sangat kreatif. Dari pertanyaan tersebut membawa sebuah pertanyaan baru. Saya memberikan pertanyaan kepada bapak Karna tentang bagian isi dari wawancara. Pertanyaan pada bagian isi wawancara tersebut adalah mengapa komik tersebut membuat anak menjadi kreatif. Dari pertanyaan tersebut bapak menjawab bahwa komik membuat anak menjadi kreatif karena bahasa visual yang dipakai dalam komik bisa digunakan sebagai teks dan sementara bahasa verbal yang ada dalam teks dialog komik bisa dibaca sebagai narasi bagi pembaca komik.

Setelah pertanyaan yang dijawab bapak selesai. Kita melanjutkan wawancara ke pertanyaan berikutnya. Pak Karna memberik jawaban bahwa dalam rangka untuk membuat anak menjadi kreatif bahwa anak harus dilatih keahlian seni sekaligus keahlian sastra. Melalui seni, anak bisa meningkatkan kemampuan membuat visual yang menarik dan sementara sastra mendorong anak meningkatkan kemampuan membuat narasi yang sangat menggenggam. Komik merupakan gabungan antara gambaran visual dan bahasa verbal untuk memberikan cerita kepada pembaca.

Pak karna menjawab bahwa hal lain yang membuat komik untuk mendorong anak kreatif adalah apabila anak-anak menggunakan komik sebagai medium belajar dalam rangka meningkatkan kreatifitas. Secara pedagogis yakni berdasarkan ilmu sang guru anak-anak mendapatkan keseimbangan antara unsur kognitif dan unsur intuitif. Sekarang wawancara saya dengan Bapak Karna Mustaqim sudah mendekati tahap akhir. Saya bertanya kepada bapak sebuah pertanyaan mengapa secara

pedagogis komik melatih anak keseimbangan antara unsur kognitif dan unsur intuitif. Pada sisi kognitif anak-anak bisa mengenal kosa kata mengenal objek visual sementara pada sisi intuitif., anak-anak bisa melatih kemampuan untuk menstruktur cerita lebih kompleks dan teratur.

Pada bagian penutup ini, saya memberikan rasa terima akhir kepada Pak Karna Mustaqim melalui perkataan bahwa saya terima kasih sudah diwawancarai saya dan maaf telah mengganggu aktifitas bapak. Bapak membalas dengan sama-sama dan memberikan informasi tambahan yang berguna untuk perancangan tugas akhir bahwa ada artikel atau informasi superhero di internet yang berguna sebagai tambahan info untuk wawancara tugas akhir. Dari hasil wawancara yang saya lakukan dengan Bapak Karna Mustaqim bisa disimpulkan bahwa terbukti komik bisa digunakan untuk membuat anak menjadi lebih kreatif melalui bahasa visual sebagai narasi cerita dalam komik dan bahasa verbal yang digunakan sebagai tanda visual bagi pembaca buku komik.

3.2 Kesimpulan

Dari data-data yang didapatkan dari hasil penelitian secara kuisisioner dan juga secara wawancara didapatkan kesimpulan bahwa anak-anak menyukai buku komik superhero karena buku komik *superhero* berisi karakter *superhero* yang memiliki kekuatan yang unik dan serta cerita epic yang membawa pembaca untuk tetap membaca sampai akhir dan komik disukai juga karena medium bahasa visual yang

dimiliki oleh media tersebut. Secara detail kesimpulan bahwa komik bisa menjadi kreatif dari hasil kuisioner membuktikan anak-anak remaja SMPK Penabur menyukai *superhero* seperti Superman, Spiderman dan lain-lain. Anak-anak remaja SMPK Penabur menyukai *superhero* karena kompleksitas karakterisasi dari superhero yang dimiliki membawa pembaca anak-anak remaja SMPK penabur tertarik untuk membaca halaman selanjutnya di dalam media buku komik. Contohnya adalah Spiderman.

Spiderman adalah salah satu *superhero* dari Marvel yang populer. Alasan karakter Spiderman populer oleh pembaca komik *superhero* karena Spiderman bukan Cuma sekedar karakter yang memiliki kekuatan super melainkan memiliki kelemahan yang dimiliki oleh seorang remaja. Sebagai remaja, Spiderman mengalami perjuangan menghadapi isu-isu yang dialami oleh banyak orang pada masa remaja seperti *bullying*. Hal ini yang membuat cerita spiderman sangat unik dan menarik emosi simpati pembaca pada protagonist *superhero* Spiderman.

Sementara pada bagian wawancara. Anak-anak suka membaca komik karena bahasa medium visual yang terkandung di dalam. Bahasa medium visual ini sangat berguna bagi anak-anak untuk melatih kreatifitas dalam membuat komik. Komik melatih kreatifitas anak-anak melalui dua jalan yaitu jalan kognitif dan jalan intuitif. Pada sisi kognitif, komik melatih anak-anak untuk mengenal kosa kata untuk mengenal objek visual sementara pada sisi intuitif, anak-anak bisa melatih cara untuk

membuat narasi, mengetahui apa arti dari narasi dan bagian apa yang termasuk bagian dari narasi.

Bahasa visual bisa menggambarkan teks dialog sebagai tanda visual untuk berkomunikasi dengan pembaca melalui simbol visual berupa gambaran seperti efek suara ditandai dengan teks dalam bentuk font yang unik sementara gambaran visual bisa digunakan memberikan tanda dalam narasi bagaimana tindakan protagonis melakukan suatu aksi melalui gambaran visual. Jadi dalam kata lain kesimpulan dari hasil penelitian tersebut bahwa komik *superhero* disukai karena melalui kekuatan yang unik dan memberikan cerita menarik melalui penggunaan bahasa visual komik yang menggunakan tanda verbal sebagai bahasa visual dan gambaran visual sebagai narasi suatu cerita dan komik *superhero* bisa melatih kemampuan anak untuk kreatif melalui pelatihan keseimbangan antar unsur kognitif dan unsur intuitif.

3.3 *Mind Mapping*

Data-data hasil penelitian yang dikumpulkan akan disusun untuk digunakan sebagai unsur utama dalam rangka perancangan komik bertema *superhero*. Proses penyusunan data-data hasil penelitian tersebut dibagi menjadi beberapa tahap. *Mind mapping* dimulai dari tahap pencarian data dilanjutkan kepada tahap pembagian data yang kemudian akan dianalisis pada tahap analisis dan berakhir pada tahap pemilihan judul yang menjadi basis dalam perancangan desain yang akan dilakukan. Pada bagian bawah ini akan menjelaskan tahap *mind mapping* secara detail.

3.4 Tahap Pencarian Data

Pada tahap ini data-data yang akan digunakan untuk bahan perancangan hasil karya komik akan diambil melalui dengan dua teknik yang sudah dibicarakan pada bagian data penelitian. Hasil data didapatkan melalui metode kuisisioner dan metode wawancara. Setelah itu data yang sudah diambil akan dikumpulkan menjadi satu.

3.4.1 Tahap Pembagian Data

Pada tahap kedua. Data hasil penelitian untuk merancang sebuah komik sudah dikumpulkan akan dibagi berdasarkan teknik pencarian. Data yang didapatkan melalui teknik kuisisioner dimasukkan dalam kelompok data kuisisioner sementara data yang diambil melalui teknik wawancara akan dikumpulkan ke dalam kelompok data wawancara.

3.4.2 Tahap Analisis.

Hasil pengelompokan data hasil penelitian akan dianalisis untuk dicari intisari yang menjadi bahan perancangan komik. Dari analisis yang sudah dilakukan. Pada data kuisisioner, remaja laki-laki SMPK Penabur menyukai *superhero* yang memiliki kekuatan yang unik dan cerita yang menarik. Dan dari data yang didapatkan melalui wawancara mengatakan bahwa komik *superhero* membawa kreativitas kepada para anak-anak Maka dari kesimpulan tersebut menjadi ide pokok utamanya adalah *superhero* yang memiliki kekuatan yang unik dan kreatif beserta cerita yang mengesankan.